Analisis Potensi Karakter Vtuber Sebagai Media Dalam Program Pelatihan

Naufalul Fikri Amarulloh [a], I Nyoman Sudana Degeng [b], Otto Fajrianto [c]

[a] *State University of Malang, Indonesia*
[b] *State University of Malang, Indonesia*
[c] *State University of Malang, Indonesia*

Abstract
Penelitian ini merupakan studi awal yang memiliki tujuan untuk mengeksplorasi kelayakan penggunaan Virtual Youtuber (Vtuber) sebagai salah satu pilihan media dalam program pelatihan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah Vtuber layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam pelaksanaan program pelatihan dan penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah media Vtuber mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta pelatihan. Metode pencarian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara kepada mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Vtuber memiliki karakteristik yang unik, menarik, serta inovatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar bagi peserta yang mengikuti suatu program pelatihan. Dengan demikian penggunaan karakter Vtuber dalam program pelatihan dapat menjadi salah satu bentuk kreativitas yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta pelatihan, terutama dengan memperhatikan integrasi yang tepat dengan pengajar manusia dan pemilihan karakter yang sesuai.

Keywords: vtuber, media pembelajaran, program pelatihan

Introduction

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang ditujukan untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam pengembangan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Rahmat, 2019). Dengan perkembangan teknologi yang pesat dan dibarengi dengan pemahaman manusia yang semakin luas, pendidikan perlu untuk disesuaikan dengan keadaan atau kondisi dari kemajuan teknologi. Sesuai dengan (Pribadi, 2017) yang menyatakan bahwa Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hal ini diperlukan dengan tujuan untuk mengurangi kesenjangan digital pada peserta didik, dengan melibatkan teknologi dalam pendidikan. Melibatkan teknologi dalam pendidikan juga bisa disebut dengan inovasi teknologi, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik mampu bersaing dengan baik di pasar global.

Pembelajaran di era modern tidak mengharuskan siswa untuk datang ke sekolah, melainkan pembelajaran bisa dilangsungkan secara bergantian seperti contohnya sehari siswa melakukan pembelajaran dari rumah atau daring dan di hari selanjutnya siswa datang ke sekolah untuk melaksanakan pembelajaran dalam kelas. Sistem ini dikenal juga dengan *blended learning*, ada pendapat berbeda yang dikemukakan oleh dua ahli yang banyak dikutip oleh para penulis. Pendapat tersebut dikemukakan oleh DR Garrison dan Kanuka (2004), dan CR Graham (2006) yang telah dikutip sebanyak 6916 dan 5071 kali hingga saat ini. Menurut Garrison dan Kanuka (2004) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan integrasi yang matang dari pembelajaran secara face to face/tatap muka dalam kelas dan juga pengalaman dari pembelajaran secara daring. Sedangkan Graham (2006) mengungkapkan bahwasanya *blended learning* merupakan satu sistem yang menggabungkan instruksi pada tatap muka dengan instruksi komputer. Dari kedua penjelasan di atas dapat disimpulkan secara sederhananya bahwa *blended learning* merupakan sebuah sistem yang mengombinasikan dua tipe pembelajaran yakni pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring melalui sambungan internet. Dapat dipahami juga bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berpaku pada tatap muka dalam kelas secara daring, namun pembelajaran juga bisa dilakukan secara daring atau daring dengan bantuan jaringan internet dan ponsel atau laptop.

Salah satu bentuk inovasi teknologi dalam pendidikan yang dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran dalam hal ini adalah dengan mengembangkan satu media menggunakan karakter Vtuber. (Dananjaya, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Sedangkan Vtuber sendiri merupakan sebutan untuk kreator Youtube yang menggunakan *avatar* digital atau karakter virtual yang menjadi representasi mereka dalam dunia digital. Dikutip dari (J.Chen, 2020) yang menjelaskan pada awalnya Vtuber sendiri muncul dari salah seorang Vlogger Youtube dari inggris yakni Ami Yamato yang menggunakan karakter 3D dalam salurannya. Yang saat ini dianggap sebagai Vtuber secara

* Corresponding author at: State University of Malang,Indonesia.
E-mail address: amarrnaufal@gmail.com (Amarulloh, N. F.)

Available online 31 Agustus 2024, Vol. 1 No. 1, pp. 26 - 32

visual memiliki perbedaan dengan Ami Yamato pada saat awal meluncurkan karakter 3D. Karakter Vtuber pada saat ini lebih bergaya anime dengan latar belakangnya yang bergaya fiksi.

Inovasi pengembangan media dalam pembelajaran juga diperlukan dengan tujuan untuk mengikuti trend pendidikan yang ada pada era saat ini. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan oleh pemdidik untuk meningkatkan kualitas media serta keberagamannya untuk peserta didik dalam kelas adalah memanfaatkan Vtuber (Virtual Youtuber) sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya Vtuber sebagai media dalam pembelajaran dapat memberikan satu pengalaman yang menarik bagi peserta didik dan bahkan bisa menjadi pengalaman yang berbeda dan unik. Selain itu media yang menarik dapat meningkatkan perasaan serta pikiran siswa dalam pembelajaran (Rohima, 2023).

Vtuber tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun universitas, namun juga dapat digunakan dalam program pelatihan. (Herwina, 2021) menjelaskan bahwa pelatihan ialah selaku suatu kegiatan yang bertujuan untuk membuat pegawai lebih terampil serta lebih produktif. Jika dalam ranah mahasiswa menurut (Dewi, 2023) dinyatakan bahwa pelatihan merupakan hal yang penting untuk mahasiswa pada era globalisasi saat ini, dikarenakan persaingan yang lebih ketat sebuah pelatihan menjadi lebih penting dalam persiapan karir dimasa depan. (Dewi, 2023) juga menyatakan bahwa diantara pelatihan yang ada pelatihan akademik untuk mahasiswa juga merupakan hal yang penting dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mahasiswa dibidang akademik. Pelatihan akademik juga dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka, memperluas jaringan sosial, serta meningkatkan peluang mereka di dunia kerja yang kompetitif.

Penelitian ini merupakan studi awal yang memiliki tujuan untuk mengeksplorasi kelayakan penggunaan Virtual Youtuber (Vtuber) sebagai salah satu pilihan media dalam program pelatihan. Fokus dari penelitian ini adalah penelitian tahap awal untuk mengetahui potensi dan tantangan yang akan didapatkan ketika Vtuber menjadi pilihan media. Pada judul penelitian, karakter pada penelitian ini tidak bermaksud kearah untuk mengetahui potensi sifat, sikap, dan prilaku Vtuber, melainkan karakter yang dimaksud berkaitan dengan potensi dari visual Vtuber yang menarik, dan dengan fleksibilitas penggunaannya.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian seputar Vtuber sebagai media pembelajaran. (Dhanar, 2021) menyatakan bahwa Vtuber sebagai sebuah media memiliki potensi yang sangat besar untuk dapat dikembangkan pada semua jenjang pendidikan. Dengan animasinya yang menarik dan dapat diterima oleh semua kalangan, hal ini merupakan satu potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam konteks media pembelajaran. Selain itu (Sobri, 2023) juga menyatakan bahwa Vtuber sebagai media memiliki respon yang baik dimata siswa, dan dinyatakan bahwa Vtuber bisa menjadi salah satu pilihan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan karakter Vtuber sebagai media dalam pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan, animasinya yang menarik serta dapat diterima semua kalangan merupakan poin positif yang dapat menjadi alasan dilaksanakannya penelitian ini.

Dalam penelitian ini akan diteliti mengenai bagaimana Vtuber dapat menjadi media dalam pelatihan. Temuan masalah yang ada pada penelitian ini diantaranya adalah dapatkah Vtuber menjadi media dalam pelaksanaan program pelatihan, dan dari penelitian ini juga terdapat pandangan mahasiswa mengenai media Vtuber jika digunakan dalam program pelatihan. Penelatian ini akan memberikan pemahaman terkait potensi Vtuber sebagai alternatif media dalam program pelatihan, selain itu penelitian ini juga akan memberikan masukan bagi pengembangan program pelatihan yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan mahasiswa. Penelitian ini juga ditujukan untuk menambah wawasan mengenai presepsi dan preferensi mahasiswa terhadap media pembelajaran dalam konteks yang baru dan berkembang.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapat pemahaman yang mendalam mengenai karakter Vtuber yang akan menjadi sebuah media dalam program pelatihan. Dalam bukunya Rukin (2019) Creswell menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, pengetahuan dibangun melalui interpretasi terhadap multi persprektif yang berbeda dari berbagai masukan partisipan yang terlibat dalam penelitian. Tidak hanya penelitian semata, sumber datanya pun bermacam-macam, seperti catatan observasi, catatan wawancara, pengalaman individu, dan sejarah.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode wawancara kepada mahasiswa dengan kriteria pernah mengikuti pelatihan dan tidak dibatasi oleh topik apapun. Wawancara akan dilakukan untuk memperoleh data mengenai pandangan dari mahasiswa terhadap topik penelitian ini yakni Vtuber sebagai media dalam program pelatihan. Pada penelitian ini peneliti juga menerapkan desain penelitian studi pustaka, yang ditujukan untuk mendapatkan data pendukung dan juga teori yang memperkuat penelitian pada literatur dan referensi yang memeliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu peneliti juga menerapkan penyajian data dalam penelitian ini dengan bentuk data yang lebih mudah dipahami. Data penelitian yang didapatkan nantinya akan disajikan dalam bentuk tabel yang nantinya akan dirincikan. Subjek penelitian atau partisipan dalam penelitian ini terbatas pada tingkatan mahasiswa. Pemilihan partisipan dilakukan oleh peneliti dengan memfokuskan pada mahasiswa dari berbagai program studi dan tingkatan akademik, sehingga dapat mencakup variasi latar belakang

pendidikan. Dengan kriteria utama untuk mahasiswa yang akan diwawancara adalah mahasiswa yang telah mengikuti program pelatihan, baik secara online maupun offline.

Data penelitian ini dianalisis menggunakan metode Miles dan Huberman (permatasari, 2021) yang menjelaskan bahwa model penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data, adalah tahap penyederhanaan data yang disesuaikan dengan kebutuhan agar mudah mendapatkan informasi. Data yang sudah dikumpulkan nanitnya akan dikategorikan atau dikelompokkan menjadi data yang sangat penting, kurang penting, dan tidak penting. Selanjutnya dari pengelompokan tersebut peneliti bisa menyimpan mana data yang diperlukan dan membuang data yang tidak diperlukan untuk penelitian. Dengan demikian data akan lebih sederhana dan jelas sehingga akan lebuh mudah untuk melaksanakan tahap selanjutnya. Penyajian data, dilakukan untuk menampilkan data yang telah direduksi ke dalam bentuk grafik, chart, tabel dan lain sebagainya. Menampilkan data yang telah direduksi memiliki tujuan agar lebih mudah dipahami oleh pihak lain. Hal ini juga akan mempermudah pembaca dalam menyerap informasi yang terdapat dalam data yang akan disajikan. Penarikan kesimpulan, dalam tahapan ini akan melibatkan proses mengambil kesimpulan dari data yang telah dikurangi dan dibentuk. Kesimpulan yang telah didapatkan dapat diletakkan pada akhir paragraf sebagai penutup agar pembaca dapat lebih mudah dalam menemukan kesimpulan dari keseluruhan penelitian.

Findings & Discussion

Findings

Penelitian ini menyoroti tentang fenomena Vtuber dan potensinya sebagai media dalam pembelajaran. Dengan fokus pada bagaimana karakter Visual 2D/3D yang dioperasikan oleh seorang manusia dapat memperkaya pengalaman belajar dengan melalui interaksi yang menarik dan konten-konten yang inovatif. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai kontribusi Vtuber dalam mendukung pembelajaran serta potensi penerapannya dalam konteks Pendidikan.

Setelah data wawancara dikumpulkan, pada bagian ini akan dilakukan analisis dan kesimpulan jawaban dari seluruh responden. Menurut hasil analisis dari jawaban responden Vtuber yang dikenal juga dengan sebutan Virtual Youtuber merupakan salah satu fenomena yang saat ini sedang merambah di dunia hiburan dengan keunikan mereka. Tidak hanya menjadi seorang konten kreator di platform seperti Youtube, mereka adalah representasi digital dari manusia yang mengendalikannya dibalik layar, dengan menggunakan avatar 2D/3D untuk melakukan interaksi dengan penggemar mereka di dunia maya. Karakternya yang menarik mampu menciptakan pengalaman interaktif yang memukau bagi penonton mereka.

Salah satu daya tarik yang dimiliki oleh Vtuber ini adalah visual anime yang sering mereka usung. Dengan style karakter dan juga ciri khas kepribadian yang mereka buat akhirnya dapat mencuri perhatian banyak pihak, terkhusus bagi mereka yang memang menyukai industri yang berbau budaya jepang. Desain dasar mereka yang berbudayakan jepang inilah yang pada akhirnya dapat menjadi senjata utama mereka dalam mencuri perhatian diantara hiruk-pikuk konten digital yang sekarang telah banyak beredar. Mereka hadir dengan memberikan fantasi yang dapat memikat bagi penggemar anime dan budaya pop Jepang.

Berbagai pandangan dan juga perspektif mengenai penggunaan karakter Vtuber sebagai media dalam konteks pelatihan atau pembelajaran juga telah disampaikan dan tertera dalam tabel diatas. Sebagian responden memiliki pendapat bahwa Vtuber sendiri memiliki nilai lebih atau kekuatan dalam kemampuannya untuk menarik perhatian dengan desain dan juga kustomisasi visual yang beragam, sehingga dengan adanya hal tersebut Vtuber dapat memotivasi pebelajar dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Karakteristik Vtuber yang unik juga menjadi nilai tambah yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Dengan dukungan visualnya yang menarik dan kustomisasi yang lebih fleksibel dan beragam Vtuber mampu menarik perhatian peserta pelatihan, terutama peserta pelatihan yang memang menyukai konten digital. Keberagaman visual dan desainnya tidak hanya memotivasi pembelajaran tetapi juga mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat salah satu responden yang menyatakan bahwa Vtuber dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan membuat informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, popularitas yang dimiliki oleh Vtuber terutama dikalangan anak muda yang gemar dengan animasi dan juga anime yang bersumber dari jepang juga menjadikannya sebagai media yang efektif dalam menjangkau dan mempengaruhi audiens. Dalam konteks pelatihan, hal ini dapat memberikan nilai tambah bagi lembaga pendidikan atau pelatihan dalam menarik minat peserta. Dengan dukungan dari teknologi animasi membuat karakter Vtuber dapat dirancang untuk menjadi lebih interaktif dan dinamis. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan lebih menyenangkan dan efektif.

Efektivitas penggunaan karakter Vtuber dalam pembelajaran juga didukung oleh kemampuannya untuk menghadirkan representasi yang lebih fleksibel. Karakter Vtuber dapat dibuat dengan disesuaikan pada kebutuhan dan preferensi audiens tertentu, sehingga memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang lebih relevan dan menarik. Fleksibilitas ini

memungkinkan pendekatan yang lebih personal dan membuat pembelajaran mejadi lebih adaptif terhadap kebutuhan individu. Selain itu, interaksi yang dihasilkan melalui karakter Vtuber juga dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi. Penggunaan teknologi animasi juga memiliki tujuan agar materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah seorang responden juga menyatakan dengan tambahan elemen berupa humor dan cerita mengenai latar belakang dari karakter Vtuber yang ditampilkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan.

Penggunaan karakter Vtuber juga dapat memperkaya pengalaman pembelajaran melalui integrasi teknologi Virtual Reality (VR) ataupun Augmented Reality (AR). Dengan teknologi ini peserta dapat memasuki lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata dimana karakter vtuber dapat langsung berinteraksi dengan mereka. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan memungkinkan eksplorasi konsep-konsep secara praktis. Karakter Vtuber juga dapat memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran dalam berbagai bahasa. Dengan desain visualnya yang universal dan kemampuan untuk menyampaikan informasi melalui teks atau suara, karakter Vtuber dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran lintas budaya. Hal ini dapat memungkinkan lembaha pendidikan untuk menjangkau peserta dari berbagai latar belakang dengan lebih efektif.

Namun penggunaannya juga perlu disertai dengan pertimbangan yang matang. Meskipun karakter Vtuber dapat memberikan pengalam pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta, mereka tidak boleh dilihat sebagai pengganti pengajar manusia secara keseluruhan. Pengajar manusia secara fisik masih memegang peran penting dalam menyampaikan interaksi, empati, dan dukungan lain yang tidak dapat ditiru oleh karakter Vtuber sebagai pengajar virtual.

Oleh karenanya integrasi antara pengajar manusia fisik dan karakter Vtuber sebagai pengajar virtual dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan juga pemilihan karakter Vtuber yang sesuai dengan materi dan tema dari pelatihan yang dilaksanakan, agar pelatihan dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Selain itu kesiapan dari pengisi suara dalam public speaking juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam menggunakan karakter Vtuber sebagai media dalam pembelajaran. Dengan demikian implementasi dari karakter Vtuber dalam program pelatihan dapat menjadi salah satu bentuk kreativitas yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta pelatihan.

Discussion

Magdalena, (2020) menjelaskan bahwasannya kegiatan analisis biasanya dilakukan pada akhir suatu kegiatan untuk mengetahui adanya masalah-masalah yang timbul saat kegiatan itu berlangsung. Melalui kegiatan analisis ini diharapkan kegiatan selanjutnya menjadi lebih sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini yang dimaksud dengan analisis adalah penyelidikan penyebab-penyebab adanya kesenjangan dalam suatu peristiwa. Sedangkan (Damayanti, 2021) dalam (Rozak, 2021) menyatakan bahwa tahapan analisis amerupakan suatu tahapan dimana sistem yang sedang akan berjalan dipelajari dan sistem pengganti diusulkan. Dalam tahapan ini dideskripsikan sistem yang sedang berjalan, masalah, dan kesempatan di definisikan, serta rekomendasi umum mengenai bagaimana memperbaiki, meningkatkan, atau mengganti sistem yang sedang berjalan untuk diusulkan.

Dari kedua penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya analisis digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama satu kegiatan berlangsung atau dalam satu sistem yang sedang berjalan. Konsep diatas menjelaskan bahwa analisis sendiri memiliki tujuan utama untuk melakukan perbaikan. Dari dua konsep diatas juga kita mendeskripsikan sistem yang sedang berjalan dengan mengidentifikasikan masalahnya serta mencari peluang untuk perbaikannya. Kedua konsep menggaris bawahi bahwa proses analisis ini merupakan tahapan penting untuk memahami satu masalah dan mengetahui adanya kesenjangan dalam satu sistem atau kegiatan. Teknik analisis juga tidak hanya sebatas menilai dan memahami sistem ataupun situasi yang berjalan saat ini, namun teknik analisis juga mampu untuk memberikan dasar untuk perbaikan dan juga pengembangan yang ada di masa depan. Dengan adanya analisis yang menyeluruh kita dapat mengidentifikasi area yang memerlukan adanya perhatian lebih dan merumuskan langkah-langkah yang dapat diambil untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Dirujuk dari Eraspace yang menjelaskan bahwa Vtuber merupakan singkatan dari kata Virtual Youtuber. Kata ini ditujukan untuk karakter virtual yang dihidupkan oleh seorang konten kreator dengan bantuan teknologi berupa motion capture yang bertujuan untuk menggerakkan karakter virtual yang dibawakannya. Vtuber sendiri tidak jauh berbeda dari konten kreator Youtube pada umumnya Vtuber juga melakukan interaksi dengan penontonnya dalam bentuk video ataupun live streaming, namun yang berbeda adalah Vtuber menggunakan avatar atau karakter virtual untuk melakukan interaksi.

Hal ini sejalan dengan penjelasan dari (Saputra, 2021) yang menyatakan bahwa Virtual Youtuber (Vtuber) merupakan online entertainer yang dibuat dengan menggunakan avatar Virtual berbentuk 2D atau 3D dengan dukungan teknologi Face Tracking dan Hand Tracking. (Saputra, 2021) juga menjelaskan bahwasannya teknologi yang mendukung Vtuber tersebut dapat menjadikan Vtuber terasa berinteraksi secara langsung pada peserta didik, sehingga hal ini juga menjadikan kegiatan belajar

yang berlangsung menjadi tidak jenuh. Saputra juga menambahkan bahwasannya konsep Vtuber dapat diterapkan dalam tingkat pendidikan mulai dari SD (Sekolah Dasar) hingga pada tingkatan perguruan tinggi, hal ini ia dasarkan pada ketertarikan animasi yang menurutnya dapat diterima oleh segala usia.

Dijelaskan oleh (Setiadi, 2022) bahwasannya Vtuber pertama kali muncul pada tahun 2010 yang dibawakan oleh salah kreator Visual novel nitroplus yang memiliki maskot bernama super sonico. Super sonico sendiri merupakan Vtuber pertama yang berinteraksi dengan membawakan berita mengenai perkembangan game dunia pada saat itu. Dirujuk dari website Metanesia yang ditulis oleh (Harpiawan, 2022), di tahun 2016, muncullah salah satu karakter Vtuber yang memiliki nama Kizuna AI. Dari kemunculannya inilah dunia Vtuber mengalami lonjakan besar dan menjadi semakin dikenal pada khalayak umum, terlebih pada saat pandemic Covid-19 melanda. Hal ini juga dijelaskan oleh (Davey, 2019) bahwasannya pada tanggal 1 Desember 2016 Kizuna Ai memproklamirkan dirinya sebagai "Youtuber Virtual" dan menjadi awal mula dari Virtual Youtuber jepang. Data dalam Website Panora juga menjelaskan bahwasannya jumlah Vtuber yang telah terdaftar pada layanan User Local telah tercatat melebihi 10.000 Vtuber. Dari data ini bisa terlihat bahwasannya peningkatan minat dan pasar untuk Vtuber itu sendiri juga mempengaruhi banyak orang untuk memiliki keinginan menjadi Vtuber dalam platform online.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran juga dapat mengarahkan dan menenangkan perhatian peserta pelatihan kepada pembelajaran yang akan diterima. Penggunaan visual yang menarik juga memiliki tingkat kemungkinan lebih besar bagi mereka untuk mengingat dan memperoleh isi dari satu materi pembelajaran. Dan dengan bantuan visual yang menarik akan membuat pembelajar lebih tertarik dan dapat menikmati pembelajaran yang akan menggugah emosi serta sikap siswa (Hasan, 2021). Selain itu penggunaan satu media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi keinginan belajar, memberi penguatan, mengontrol aktivitas, memberi simulasi dalam pembelajaran (Sobri, 2023). Dan dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan banyak dampak positif terhadap pembelajaran siswa.

Menurut Degeng dalam (Khansa, 2023) menyatakan bahwa media adalah komponen yang berkaitan dengan strategi penyampaian yang bisa diisi dengan pesan yang akan disampaikan kepada pembelajaran dan biasanya berupa bahan, orang, dan alat. Media Pembelajaran yang dijelaskan oleh (zahwa, 2022) merupakan beberapa media yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi. Sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, jika pemrograman media tersebut didesain dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi dari media tersebut dapat dijalankan meskipun tanpa keberadaan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nurdyansyah, 2019) yang menyatakan bahwa Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memepengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.

Kedua konsep diatas menjelaskan bahwa media secara umum dan media dalam pembelajaran memiliki fungsi yang sama yakni sebagai penyampai pesan dan informasi. Kedua konsep diatas juga sepakat bahwasannya media memiliki fungsi penting dalam membantu proses pembelajaran. Kedua konsep diatas memang memiliki fokus yang berbeda, Degeng menjelaskan mengenai konsep media secara umum sedangkan zahwa menjelaskan konsep media dalam pembelajaran. Sehingga muncul perbedaan pada lingkup pemahaman media yang disampaikan. Media memiliki satu peranan penting dalam satu proses pembelajaran, hal ini disampaikan oleh Degeng dalam (Cahyani, 2023) yang menyatakan bahwa interaksi peserta didik dan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada kegiatan apa yang dilakukan oleh peserta didik dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan itu. Dalam penelitian ini Vtuber akan memiliki peran sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga Vtuber akan menjadi komponen untuk membantu instruktur dalam memberikan penjelasan seputar materi pelatihan yang diberikan.

Conclusion

Berdasarkan analisis mengenai pandangan mahasiswa terkait dengan fenomena Vtuber dan juga potensinya dibidang pendidikan sebagai media dalam program pelatihan dapat disimpulkan bahwa Vtuber memiliki karakteristik yang unik, menarik, serta inovatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar bagi peserta yang mengikuti suatu program pelatihan. Dengan kebiasaan mereka berinteraksi dengan audiens dalam platform digital, baik melalui live streaming atau konten video yang dibuatnya, hal ini menunjukkan pada kita bahwasannya Vtuber memiliki satu potensi yang besar untuk menjalin ikatan yang kuat diantara pembelajar dan materi yang akan disampaikan. Vtuber yang memiliki skill atau bakat lain seperti public speaking, seni musik, animasi, juga dapat mempengaruhi variasi dalam penyampaian materi mereka dalam pelatihan yang tentunya perlu untuk disesuaikan dengan kebutuhan pebelajar. Melalui kreativitas dan interaktivitasnya, Vtuber memiliki potensi untuk menjadi pilihan media dalam upaya peningkatan keterlibatan dan motivasi pebelajar dalam program pelatihan. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwasannya integrasi Vtuber dalam konteks pembelajaran dalam pelatihan memiliki potensi yang menjanjikan untuk memperluas dan memperkaya metode pengajaran di era digital ini. Kesimpulan dari berbagai pandangan dan perspektif yang telah diuraikan adalah bahwa penggunaan karakter Vtuber dalam program pelatihan menawarkan potensi yang menarik. Dengan desain visual yang menarik, kustomisasi yang fleksibel, dan kemampuan untuk

memberikan pengalaman pembelajaran yang tidak monoton, menjadikan Vtuber mampu untuk menarik perhatian peserta pelatihan dari berbagai kalangan terutama generasi muda.

Dengan demikian penggunaan karakter Vtuber dalam program pelatihan dapat menjadi salah satu bentuk kreativitas yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta pelatihan, terutama dengan memperhatikan integrasi yang tepat dengan pengajar manusia dan pemilihan karakter yang sesuai. Dengan dukungan teknologi animasi Vtuber mampu memperluas ruang lingkup pembelajaran secara virtual, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Acknowledgements
Author does not provide acknowledge information.

Authors Contributions
Author does not provide aythors contributions information.

Funding
Author does not prove any funding information.

Declarations

Competing Interest
The authors report there are no competing interest to declare.

Open Access

References

Cahyani, W. D., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan Media Animasi 3 Dimensi untuk Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), 2554-2565.

Dananjaya, U. (2023). Media pembelajaran aktif. Nuansa cendekia. Davey, F. (2019). The 'Virtual YouTuber' Phenomenon in Japan. 3-71.

Dewi, C. L. (2023, 08 07). Pentingnya Mengikuti Pelatihan Mahasiswa untuk Persiapan Berkarir. Retrieved from dibimbing.id: https://dibimbing.id/blog/detail/pentingnya-pelatihan-mahasiswa- untuk-persiapan-berkarir

Eraspace. (2023, 11 3). Apa Itu VTuber yang Sedang Tren dan Bedanya dengan Youtuber? Retrieved from eraspace.com: https://eraspace.com/artikel/post/apa-itu-vtuber-yang-sedang-tren-dan- bedanya-dengan-youtuber

Finfolk. (2022, 6 23). Idola Baru di Era Digital, Jadi Vtuber Bisa Hasilkan Rp1,9 Miliar Per Bulan. Diambil kembali dari https://finfolk.co/: https://finfolk.co/article/news/idola-baru-di-era-digital- jadi-vtuber-bisa-hasilkan-rp19-miliar-per-bulan

Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. The internet and higher education, 7(2), 95-105.

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs, 1, 3-21.

Harpiawan, G. (2022, 11 17). Deretan Terbaik VTuber Pertama di Dunia. Diambil kembali dari https://metanesia.id/: https://metanesia.id/blog/vtuber-pertama-di-dunia

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

Herwina, W. (2021). Analisis Model-Model Pelatihan. Bayfa Cendekia Indonesia.

J. Chen, "The Vtuber takeover of 2020," Polygon, 2020. [Online]. Available: https://www.polygon.com/2020/11/30/21726800/hololive-vtuber-projekt-melody-kizuna-ai- calliope-mori-vshojo-youtube-earnings

Khansa, A. (2023, 08 04). Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis. Diambil kembali dari Gramedia Blog: https://www.gramedia.com/literasi/media/

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. Nusantara, 2(2), 311-326.

Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif.

Opitasari, O., Ridwan, R., & Lukman, A. I. (2022). PERAN INSTRUKTUR DALAM PROSES PEMBELAJARAN KURSUS MENGEMUDI DI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN (LKP)

BORNEO SAMARINDA. Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), 90-97.

Panora Tokyo, "ユーザーローカル、バーチャルYouTuberの1万人突破を発表 9000人から4ヵ月で1000人増 [User Local announces that virtual YouTuber has exceeded 10,000 people. Increased by 1000 people in 4 months from 9,000 people]," Panora.Tokyo, 2020. [Online]. Available: https://panora.tokyo/archives/4247.

Permatasari, N. A., Setiawan, D., & Kironoratri, L. (2021). Model Penanaman Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3758-3768.

Pribadi, B. A. (2017). Media & teknologi dalam pembelajaran. Prenada Media.

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.

Rozak, I. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Hama Tanaman Padi. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(3), 375-381.

Rukin, S. P. (2019). Metodologi penelitian kualitatif. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

SAPUTRA, Dhanar Intan Surya; SETYAWAN, Iwan. Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online. Prosiding SISFOTEK, 2021, 5.1: 14-20.

Setiadi, E. (2022, 4 5). Inilah Sejarah dan Perkembangan Virtual Youtuber yang Harus Kalian Tau. Diambil kembali dari Dafunda.com: https://dafunda.com/otaku/sejarah-dan-perkembangan-vtuber/

verihubs. (2022, 09 30). Apa itu Face Detection, Cara Kerja, hingga Keuntungannya. Diambil kembali dari https://verihubs.com/: https://verihubs.com/blog/face-detection/

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19(01), 61-78.